

HE
system
PC Engine
Vol.16
©1989 HUDSON SOFT
NECTARIS
ネクタリス
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
HuCARD

このたびは、ハドソンのHuCARD、「ネクタリス」 を
お買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

---

1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。



2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。



3 シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。

4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。

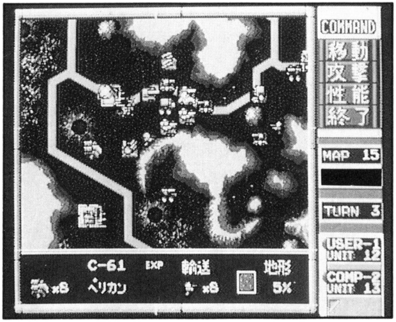


5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。

※リセット方法
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDはPC Engine system専用のゲームカードです。

本格シミュレーションゲーム、ついに登場！



「ネクタリス」は、近未来の月を舞台にした戦闘シミュレーションゲームです。

シミュレーションゲームとは、あなた自身がその世界の主人公となり、その世界で与えられた要素やデータを駆使しながら、目的を果たしていく、というタイプのもの。常に回りの状況に気を配り、冷静に分析、大胆かつ細心に行動することが要求される、思考型のゲームです。司令官になったつもりで、自軍を勝利に導いてください。

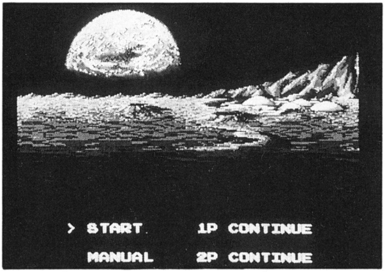
●ゲームストーリー●

21世紀、人類は月に進出し、採掘した資源を地球に供給していた。しかし、2089年、ガイチ帝国が月に軍隊を送りほぼ全土を占領してしまった。それに逆らった人々は全員捕われ、その間にガイチ帝国は地球攻撃の為の最終兵器、“MOA”の発進準備を進めていた。その情報を得た人々は収容所の脱出をはかり、MOA発射基地、ベース・ネクタリスに向かった。MOAを破壊する為に…。

OPERATION MAP



○プレイの前に…



このゲームには、次の4つのモードメニューがあります。それぞれの内容は——

〈START〉ステージ1から始まる1人用の対コンピュータプレイモード
〈MANUAL〉ルール&設定説明モード
〈1P CONTINUE〉1人用プレイのコンティニュー
〈2P CONTINUE〉2人用プレイ(VSプレイ)のコンティニュー

タイトル画面でモードを選択し、それぞれのモードをスタートさせてください。

マニュアルモードの使い方

マニュアルモードは、ゲームのルールをわかりやすく説明したものです。

知りたい項目にカーソルを合わせ(方向キーで)、①ボタンを押せば画面上で解説がスタート。Ⅱボタンを押すと解説がキャンセルできます。

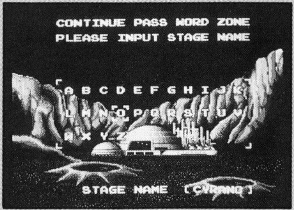


解説は文字とグラフィックスの画面で行われます。

コンティニューの方法

コンティニューには、パスワードが必要です。パスワードは各ステージの名前そのものになっており、それはステージ開始時のマップに表示されます。

パスワードは1人用プレイ・2人用プレイとも同じです。



パスワード入力画面。方向キーで文字を選択。①ボタンで入力します。

○ゲームの概要

各ステージのプレイの流れ

プレイヤー1のアクション

↓

敵(またはプレイヤー2)のアクション

↓

プレイヤー1

↓

敵(またはプレイヤー2)

（繰り返し）

↓

占領または全滅でステージ終る

占領とは、歩兵ユニットが敵収容所内にコマを進めることです。

1回のアクションの内容

ユニットの移動や攻撃

「移動」「攻撃」「移動＋攻撃」の3つの行動を繰り返しながらアクションする。

↓

終了

プレイヤーは、あらかじめ与えられたユニット（部隊）を操作して、ゲームを進行していきます。

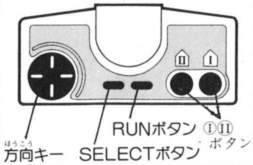
勝利条件は、ユニットを進めて、敵の収容所を占領するか、相手を全滅させることです。

オペレーション画面の説明



マップ上のユニットの、敵味方の区別は、基本的に色でつけます。くわしくは、MANUALモードを見てください。

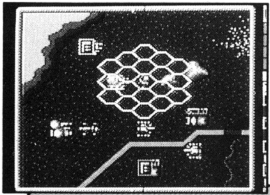
操作方法



操作は、主にⅠボタンと方向キーはカーソルの移動、Ⅰボタンで決定です。(キャンセル時はⅡボタン)

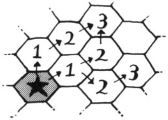
RUNボタンとSELECTボタンは、"無条件降伏"をする場合などに用います。(くわしくは、P7に)

○ヘックスについて



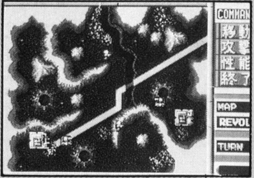
ヘックスは、このゲームの基本的な概念のひとつで、距離を表わすマス目のようなものです。移動力や距離的な攻撃力は、ヘックス単位で表されます。

○HEX（ヘックス）



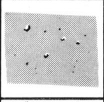
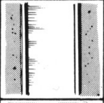
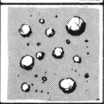
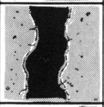
◀移動ヘックス数は左のように数える。

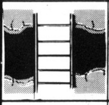
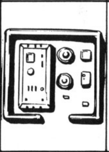
○地形について



シミュレーションゲームにおいて、地形は非常に大きなウエイトを占めます。「ネクタリス」に登場する地形は、右の表で紹介している通り。どこにユニットを配置していくかで、攻撃・移動・防御など、あらゆる能力に影響がありますから、よく覚えてください。

各地形の紹介

平地		バイク・トラックの移動力がやや落ちる。
道路		全てのユニットが普通に移動可能。
荒地		地上ユニット全ての移動力が落ちる。
谷		歩兵、機動歩兵、飛行機のみ進入出来る。
山脈		防御力が高い。他の特徴は谷と同じである。

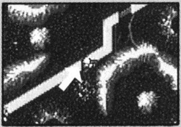
丘		車両ユニット全ての移動力が落ちる。
橋		谷にかけられている。特徴は道路と同じ。
工場		ユニットの修理が出来る。ここで移動を終えることで格納される。
収容所		ここを占領した方が勝つ。両軍の最重要拠点。高い防御効果を持つ。

○移動コマンドについて

通常の移動方法

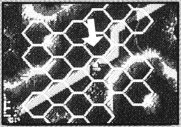
移	動
攻	撃
性	能
終	了

自軍の番で「移動」を選び①ボタンを押し決定します。



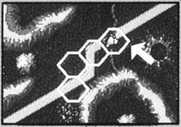
1 移動ユニットの選択

移動させるユニットを選択し①ボタンを押す。



2 移動範囲の表示

①ボタンを押すと移動範囲が表示されます。



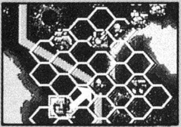
3 行き先の決定

目的地にカーソルを合わせ①ボタンで決定。

特殊な移動方法

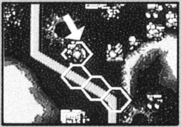
輸送の方法

輸送するユニット（ムンクス等）を輸送ユニット（ミュール等）に搭載し、移動させます。再び①ボタンを押すと降車します。



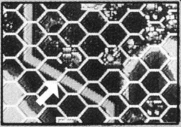
1 輸送ユニットの選択

輸送するユニットを選択し①ボタンを押す。



2 輸送ユニットの搭載

輸送ユニットの上に移動させ①ボタンを押す。

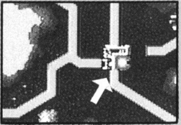


3 輸送ユニットの移動

そのまま輸送ユニットを移動させればOK！

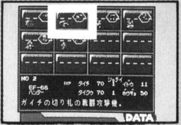
工場からの発進方法

工場から兵器を発進させるには右の手順で行います。ひとつのユニットは1ターン中に格納と発進を両方する事は出来ません。



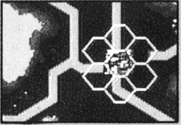
1 工場にあわせる

工場ヘックスにカーソルを合わせ①ボタン。



2 ユニットの選択

発進するユニットにカーソルを合わせ①ボタン。



3 ユニットの発進

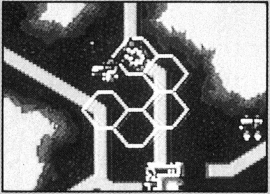
移動したい地点にカーソルを合わせ①ボタン。

○攻撃コマンドについて

- 移動
- **攻撃**
- 性能
- 終了

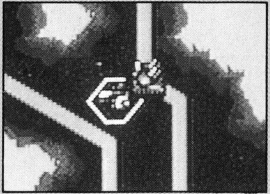
自軍の番で攻撃コマンドを選び①ボタンを押すことにより戦闘に入れます。攻撃方法は、主に「直接攻撃」と「間接攻撃」の 2 通りに分けられます。直接攻撃とは隣接するヘックスの敵ユニットを攻撃することです。移動後の攻撃も可能です。また間接攻撃とは敵を離れたヘックスから攻撃することです。移動後の間接攻撃はできません。

1.戦闘ユニットの選択



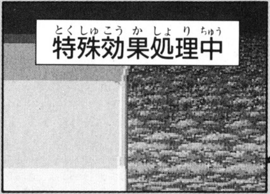
攻撃したいユニットにカーソルをあわせ敵ユニットのとなりに移動。

2.戦闘の開始



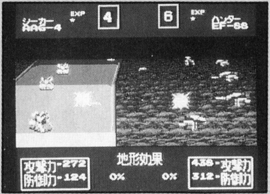
攻撃したい敵ユニットにカーソルをあわせ①ボタンで決定させる。

3.特殊効果が加わる



戦闘シーンに入り、その時に各種特殊効果が加わりアニメーション。

4.アニメーションモード



戦闘シーンがアニメーションで展開され、勝敗の結果は一目瞭然。

戦闘内容の詳細

基本データ
＋
経験値
＋
包囲効果
＋
支援効果
＋
地形効果
↓
戦闘開始

上の表の様に、戦闘には各種効果が加わります。詳しい事についてはP12「特殊効果の実戦例」をお読みください。

○性能・終了コマンドについて

移　動
攻　撃
性　能
終　了

ユニットの上でコマンドを性能に合わせ①ボタンを押すと性能表示画面になる。

WEAPON DATA画面



移　動
攻　撃
性　能
終　了

コマンドを終了にあわせ①ボタンを押すと、自分のフェイズは全て終了する。

ゲームの中断、終了について



RUNボタンを押すと上の画面になります。SELECTボタンで選びRUNボタンで決定。



○ネクタリスの全勢力ユニット一覧表

各ユニットの特色と使い方

戦闘攻撃機	戦車	自走砲	対空車両
移動力、攻撃力において最高のユニット。戦局を大きく左右する。	地上の戦闘における主力をなすユニット。あらゆる使い方ができる。	離れた所から攻撃できるユニット。常に後方に配置しておくこと。	航空機部隊の天敵となるユニット。地上部隊相手ではいい鴨になる。

一覧表の見方

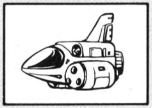
ここでは、全ユニットの名前、形状、特徴、能力を紹介しています。各ユニットの戦力表の数値の意味は、右で示している通りです。

〈戦力表の意味〉

左	右
対地攻撃力	対空攻撃力
対地射程	対空射程
移動力	防御力

戦闘攻撃機

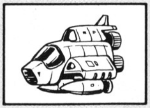
戦闘機FX-1　ファルコ



対空ミサイルを装備した制空戦闘機である。

／	90
／	1
12	30

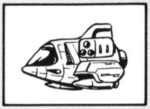
攻撃機AX-87　ジャビイ



対地爆弾を積んだ攻撃機だ。対空戦に弱い。

70	20
1	1
10	30

ガイチ戦闘攻撃機EF88　ハンター

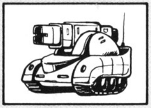


対空ミサイル、対地爆弾を装備。最強戦闘機。

70	70
1	1
11	50

戦車

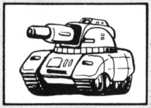
重戦車タイプA　T79　グリズリー



大型の重戦車。120mmクラスの無反動砲装備。

70	／
1	／
4	50

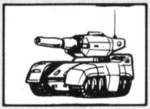
重戦車タイプB　PT-6　アルマジロ



105mm砲装備の装甲強化型戦車。速度が遅い。

60	／
1	／
4	60

標準戦車　S-61　バイソン



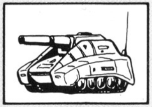
105mm砲装備の標準的量産型中戦車である。

50	／
1	／
6	40

軽量武装車両	歩兵	輸送部隊	野砲・地雷
唯一、攻撃後移動の出来る軽装甲車。攻撃力、移動力にすぐれている。	工場や収容所を占領出来るユニット。戦闘には向かないので注意。	足の遅い部隊や動くことのできないモノを輸送するユニット。	移動は輸送部隊に頼らなければならない。一度設置したら動けない。

戦車

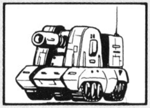
ガイチ中戦車 GS-81 スラッガー



もっとも速い戦車。ガイチ軍主力の中戦車。

50	
1	
7	50

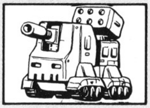
ガイチ重戦車 GT-86 モンスター



120mm砲装備のガイチ軍の支援戦車。強力！

60	
1	
5	50

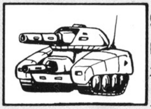
要塞戦車HMB-2 ギガント



180mm砲、75mm連装対空攻撃砲装備の要塞戦車。

90	40
1	1
2	80

二砲搭戦車 TT-1 レネット

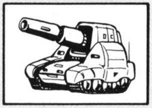


90mm砲、75mm砲装備の初期型戦車。二流品だ。

45	
1	
5	30

自走砲

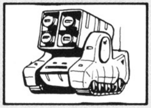
自走砲タイプA SG-4 ナスホルン



155mmカノン砲装備の自走砲。命中率が高い。

45	
5	
4	30

自走砲タイプB MR-22 エストール

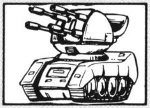


24連装60mmロケットランチャー装備の間接車両。

60	
4	
4	30

対空車両

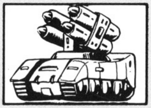
対空車両タイプA AAG-4 シーカー



20mm 4 連装機関砲装備の対空車両である。

30	65
1	1
6	30

対空車両タイプB MM-107 ホークアイ

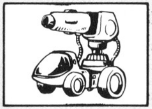


間接攻撃専用の対空ミサイル搭載の対空車両。

	85
	5
5	30

軽量武装車両

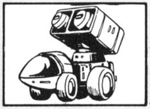
ミサイルバギーAタイプ MB-5 ラビット



対地ミサイルランチャー装備のバギーである。

70	10
1	1
8	20

ミサイルバギーBタイプ MB-4 リンクス

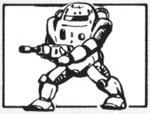


20mm 4 連装機関砲装備の間接攻撃車両である。

40	10
2	1
6	20

歩兵

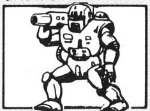
歩兵 GX-77 ムンクス



宇宙服を兼ねた軽装パワードスーツの歩兵だ。

10	10
1	1
3	4

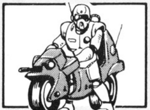
機動歩兵 GX-78 ダーベック



対地ミサイル装備の重装パワードスーツの歩兵。

40	10
1	1
2	10

バイク兵 CBX-1 ドレイパー

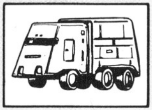


道路上では最速のバイク兵。武装は機銃のみ。

10	10
1	1
9	8

輸送部隊

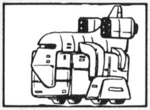
輸送車 NC-1 ミュール



歩兵、地雷、野砲を輸送するトラックである。

10	10
1	1
6	10

輸送機 C-61 ペリカン

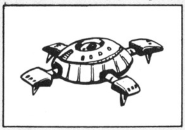


地上部隊1個を輸送する大型の輸送機だ。

9	10

地雷

地雷 M-77 ヤマアラシ

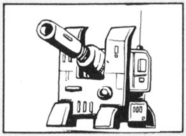


	80

輸送ユニットを使って主要な地点にばらまく事で敵の進行を妨害。攻撃によって除去可能。

野砲

野砲 SS-80 モノケロス



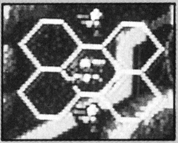
90	
6	
	20

強力な203mm口径の大砲。長距離の間接攻撃による支援砲火は絶大なる威力がある。

○さまざまな特殊効果

包囲効果

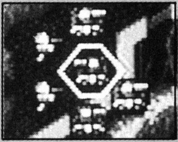
攻撃の時に敵ユニットを味方のZOCで囲むことで、敵の攻撃力、防御力の半減効果を得られます。最も強力な特殊効果です。



▲2つの部隊（兵士）のZOCで敵部隊（戦車）が囲まれ、包囲効果が成立している。

支援効果

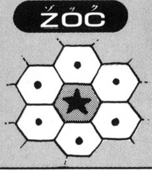
戦闘の時に味方ユニットが近くにいると攻撃力や防御力がアップします。味方ユニットの数が多い程支援効果は強力になります。



▲兵士ユニットの攻撃力、防御力は、味方部隊（戦車）がいる為、数倍にアップする。

ZOCについて…

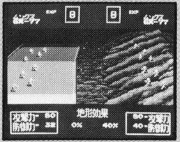
ZOCとはそのユニットのいる周囲6ヘックスの範囲です。敵ユニットのZOCに入ったユニットは必ずそのヘックスで停止しなければなりません。敵のZOCに囲まれたユニットでも最低1ヘックスは移動することができます。



◀ZOCとは★の周囲の●のこと。

地形効果

地形効果とは、そのユニットのいる地形から生まれる防御効果の事です。但し飛行機には、地形効果はありません。



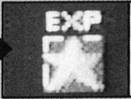
▲同じユニットの戦いでも地形効果により防御力に差がでてきます。うまく使いましょう。

EXP

ネクタリスに登場する全てのユニットは、敵ユニットとの戦闘を繰り返すことによって成長し強くなります。成長の度合は画面上の★の数により表わされます。



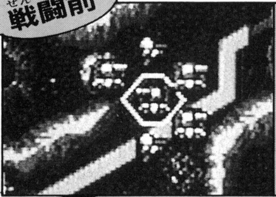
◀あと1つ★が…



◀これで最強だ!!

特殊効果の実戦例

戦闘前



◀この様に敵に囲まれたユニットの運命は!?

戦闘後



◀同じユニットでもこんなに差がでるのだ!!

基本的性能

始めに、ユニットの持つ基本的な数値にEXPが加算され、★の数が多いユニット程強くなる。

＋

包囲効果

次に、完璧な包囲をしていると包囲効果が現われ、なんと、敵の攻撃力、防御力は半減してしまう。

＋

支援効果

さらに、敵に隣接する味方ユニットが多い程、絶大な効果がある支援効果が加算されてくるのだ。

＋

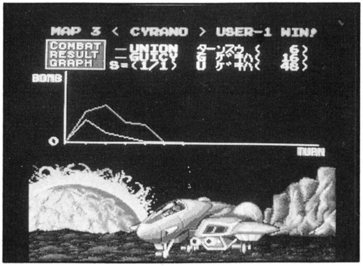
地形効果

地形効果(防御力のみ)が加算され、最後に、不確定要素として、戦闘全体に乱数が加わる。

すると…

グラフの見方

戦闘が終了(対COMP戦では自軍が勝利した時のみ)すると戦闘結果がグラフとなって画面に出てきます。このグラフを見ればその面での双方の戦略が見えてくるはずです。今後の参考にしましょう。



◀横軸にターン数、たて軸に各軍の撃破数が出ます。画面の下方には戦闘ユニットが登場します。

○アドバイス



ネクタリスは高度なシミュレーションゲームです。その為、まず何をすればよいのだろう？　と思うかもしれません。そんなあなたにアドバイスです。

ネクタリスの3つの攻略ポイント

1.己を知り敵を知ること

物知りになることです。無知ではいけません。このマニュアルを何度も読み直してみましょう。

2.地形の特徴をよく読むこと

ガイチ軍の兵力は強大です。圧倒的に不利な兵力でも、地の利を生かせば勝利への道は開かれます。

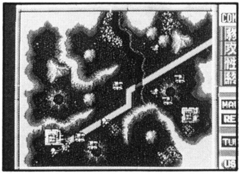
3.特殊効果をうまく使うこと

特殊効果をうまく使えば、ガイチ軍の強力なユニットにも立ち向かう事ができます。必ずマスターしましょう。

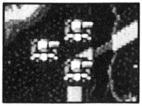
MAP別攻略法

MAP1 REVOLT

この面では主力となる戦車が中央の道路を使ってしか進軍出来ない。橋を利用して勝て！



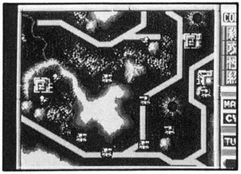
ウィークポイントはここだ!



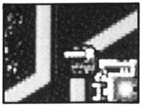
◀戦車をこう配置すれば敵の戦車もイチコロだ！

MAP3 CYRANO

この面で初登場の敵の工場には要注意!!確実に1ユニットずつトドメを刺さなければならない。



ウィークポイントはこいつだ!



◀ナスホルン。全力をあげて早目にたたきつぶそう！

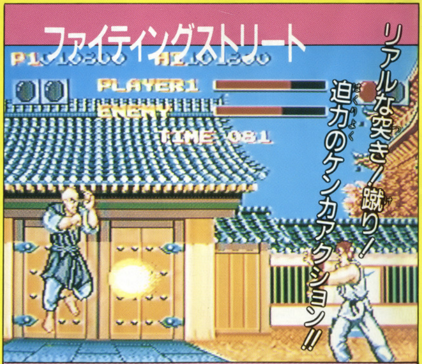
CD·ROM² SYSTEM

マシンの進化に応えた2本のCD-ROMソフト。

これが540メガバイトのハイパーワールドだ!!



アイドル小川範子がきみのために歌い、キミとデートする。リアルなグラフィックとCDサウンドは臨場感バツグン！



CD-ROMだからできたアーケード版完全移植。多彩な技を駆使し、世界の強敵と超過激バトルアクションだ！

ロム ロム

これがニューマシンCD·ROM²システムだ！

PCエンジン本体とキレイに合体。従来のソフトが2000本分入るCD-ROMゲームソフトがバッチリ楽しめる。映像、音ともにTVゲームの常識を打ち破った驚異のシステムだ！



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市南区鰻谷仲之町57番地 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌·東北·名古屋·福岡

HuCARDはハドソンの商標です